

### 第3回葛飾区スタジアム構想事業検討委員会 会議概要

#### 1 会議の概要

日 時：令和8年9月1日（火）13:30～15:00

場 所：葛飾区役所新館7階 705・706 会議室

出席者：上林委員、後藤委員、腰塚委員、高柳委員、福原委員、脇崎委員

欠席者：植田委員、小野委員、鈴木委員

#### 2 議事

##### （1）スタジアムのあるべき姿（素案）について

第1回及び第2回検討委員会での意見を踏まえ、「スタジアムのあるべき姿（素案）」について委員間で意見交換

##### （2）スタジアム構想の検討について

「スタジアム構想」の検討に当たり、スタジアムの公共性や経済性、地域との共存、交通、人流対策等について委員間で意見交換

##### （3）地域住民との対話の場の実施内容について

実施目的、参加者構成、進行方法及び対話テーマについて委員間で意見交換

#### 3 議事要旨

第1回及び第2回検討委員会での意見を踏まえ「スタジアムのあるべき姿（素案）」及び「スタジアム構想」の検討について議論を行うとともに、地域住民との対話の場の実施内容について意見交換を行った。委員からの主な意見は次のとおり。

#### ○国際コンテンツの発信拠点として活用すべきとの意見

- 葛飾区が有するコンテンツや知的財産（IP）※1を活用し、国内外へ向けて「KATSUSHIKA」を発信する拠点とすることが望ましい。
- 国際コンテンツの発信拠点という価値を掲げる以上、葛飾区のみならず、東京、さらには日本を代表する発信拠点としての視点を持つことが重要である。
- 活用するコンテンツは葛飾区ゆかりのものを基本としながら、その魅力を国内外に発信することで、結果として東京や日本を代表する価値につなげていくことが望ましい。
- 『キャプテン翼』をはじめとする地域コンテンツの活用に当たっては、権利者等へのヒアリングを行い、活用可能な範囲や具体的な手法について把握したうえで検討する必要がある。

- 地域コンテンツ同士や自治体、企業等との連携を促進し、新たな発信ネットワークを形成する拠点としての役割も期待される。

#### ○産業共創と企業交流を促進する拠点とすべきとの意見

- 大学との連携を推進し、スポーツ振興や人材育成、研究活動の拠点となる機能を備えることが望ましい。
- スポーツ団体、大学、企業等のオフィスや会議室、研修施設等を備え、産業共創の拠点として活用することが考えられる。
- スタジアムを核として、区内企業と区外企業、大学、研究機関との交流や新たな事業創出につながる場とすることが望ましい。
- 産官学だけでなく、金融機関を含めた「産官学金」の連携により、人材・資金・技術を呼び込む仕組みを構築することが重要である。

#### ○地域と共存しながら価値を創出する拠点とすべきとの意見

- スタジアム単体ではなく、新小岩駅や商店街、周辺施設を含めたエリア全体で価値を生み出す視点が重要である。
- スタジアム内だけで機能を完結させるのではなく、地域の既存施設や空き店舗等とも連携しながらまち全体の活性化につなげることが望ましい。
- 完成後の運営のみならず、構想・設計段階から地域が参加できる仕組みを構築することが重要である。

#### ○リビングラボとして継続的な実証・研究の場とすべきとの意見

- スタジアムをリビングラボ※2として位置付け、地域住民、大学、企業等が連携して実証や研究を継続的に行う仕組みを構築することが望ましい。
- 利用状況や人流、消費行動等のデータを収集・分析し、その成果を区民へ還元していく仕組みが必要である。
- スタジアム完成後だけでなく、整備前の段階から地域との対話や実証を開始することが有効である。

#### ○DXを活用した先進的なスタジアムとすべきとの意見

- DX※3は防災、交通、スポーツ、地域共生、経済活動など様々な分野を横断する要素であり、「スタジアム構想」全体に反映すべきである。
- データ活用により、人流分析、防災対応、利用者サービス向上等につなげることが望ましい。
- トップレベルのスポーツ環境を支えるため、スポーツ科学や映像技術等を活用した先進的な運営手法を検討すべきである。

#### ○トップレベルのスポーツ環境と区民利用の両立を図るべきとの意見

- トップレベルの競技や選手に触れられる環境は、子どもたちの憧れや目標づくりにつながる重要な価値である。
- 天然芝のピッチや観戦環境など、競技水準を支える施設整備を重視する必要がある。

- ・ 一方で、試合利用と地域利用の両立を図り、年間を通じた利活用を実現するための工夫も求められる。

#### ○天然芝を地域資源として活用すべきとの意見

- ・ 天然芝の維持管理については、技術革新を活用するとともに、地域全体で支える仕組みを検討する必要がある。
- ・ 学校や公園などと連携し、芝の活用や緑化を進めることで、地域全体の環境価値向上につなげることが考えられる。

#### ○交通・人流対策をまちづくりと一体で検討すべきとの意見

- ・ 交通混雑や渋滞対策は、「スタジアム構想」における重要な検討課題である。
- ・ 試合前後に利用者が地域で滞在し、飲食や交流を楽しめる環境を整えることで、人流の分散と地域活性化を両立できる可能性がある。
- ・ レンタサイクル等の新たなモビリティ※4の活用や、周辺交通との連携について検討が必要である。
- ・ JR や周辺事業者との連携を通じて、新小岩駅と一体となったまちづくりを進めることが望ましい。

#### ○自然との共生を重視したスタジアムとすべきとの意見

- ・ スポーツ施設としての機能だけでなく、都市公園としての緑や自然環境との調和を図ることが重要である。
- ・ 整備段階から運営段階に至るまで、環境負荷の低減や脱炭素への配慮を行うことが望ましい。
- ・ 自然との共生や周辺環境との調和を、スタジアムの価値の一つとして位置付けることが重要である。

#### ○地域住民との対話を継続的な構想づくりにつなげるべきとの意見

- ・ 地域住民との対話の場では、現在の課題だけでなく、10年後の将来像を見据えた議論を促すことが重要である。
- ・ 小中高生から地域活動団体まで、多様な立場の参加者による意見交換を行うことで、幅広い視点を把握できる機会となる。
- ・ スタジアムによる期待だけでなく、交通や騒音などの懸念についても把握し、今後の検討に反映することが重要である。
- ・ 近隣住民や現在の施設利用者に対しても、丁寧な説明と意見聴取を継続することが望ましい。

#### ○アンケートは十分な情報提供のもと実施すべきとの意見

- ・ アンケートの回答者が検討状況を理解したうえで意見を述べられるよう、ホームページ等を活用して必要な情報を分かりやすく提供すべきである。
- ・ アンケートや対話の場で得られた意見は、今後の「あるべき姿」や「スタジアム構想」の検討に活用することが重要である。

#### ※注釈

※1 IP（知的財産）：著作物やキャラクターなどの知的財産権を活用したコンテンツ

※2 リビングラボ：地域住民や企業、大学等が参加し、実際の生活空間の中で実証や課題解決に取り組む仕組み

※3 DX（デジタルトランスフォーメーション）：デジタル技術を活用して業務やサービス、社会の仕組みを変革する取組

※4 モビリティ：自転車、シェアサイクル、小型電動車両などの移動手段全般

#### 4 その他

- 委員からの追加意見は、引き続き事務局において受け付けることとした。
- 『キャプテン翼』コンテンツの活用方法や権利関係等について説明を受けるため、第4回検討委員会において説明員を招致することとした。なお、当該内容は今後の公募条件等に影響する可能性があることから、次回委員会は非公開とすることを決定した。